

Metzeln mit System

# DUNGEON LORDS

Designer-Altstar David W. Bradley schickt Sie in den Keller: Action-Kämpfe und komplexe Regeln sollen Einsteiger wie Profis ans Rollenspiel fesseln.

**W**er schläft, sündigt nicht. Doch wenn wie im 3D-Rollenspiel **Dungeon Lords** eine böse Macht erst mal aus ihrem Schlummer erwacht, überfluten Höllencreaturen friedliche Königreiche. Nur ein mutiger Held kann die Bösewichter stoppen, wieder mal sind Sie dieser Einzelkämpfer. Für eine lebendige Welt mit auskunftsfreudigen NPCs und massig Quests bürgt Designer-Urgestein David W. Bradley (**Wizardry 7**, **Wizards & Warriors**). Wir haben mit einer frühen spielbaren Version vor allem das Kampfsystem des Rollenspiels unter die Lupe genommen.

## Hiebe und Hexerei

Bestien wie Orks und Skelette erledigen Sie in **Dungeon Lords** wie gewohnt mit allerlei Waffen. Neben Äxten und Schwertern gibt's auch ausgefalleneres Kampfgerät: Ein Zauberstab etwa taucht Gegner in grünes Feuer. Die Kämpfe sollen ganz auf schnelle Action setzen: Je nach gedrückter Richtungstaste führen Sie per Linksklick eine andere Schlag-Variante aus, zum Beispiel einen Hieb oder einen Stich. Statt blindem Metzeln ist Taktik gefragt, denn nicht alle Angriffsarten wirken gegen jedes Monster: Während Hiebangriffe kleine Goblins schnell zu Boden schicken, machen nur schnelle Schwertstiche Zauberern den Garaus.

Wer lieber auf Distanz bleibt, wirft dem Feind magische Sprüche um die schleimigen Ohren. Feuerbälle etwa stecken gleich mehrere Opponenten in Brand.



Die wütenden Angriffe der Skelett-Horde blockt unsere Heldin mit dem Schild ab.



Untote sind empfindlich gegen Feuerbälle.



Schon ein schwacher Zauber hilft gegen Goblins.

Der Zauber »Time Warp« wird die Zeit verlangsamen, so dass selbst agile Fledermäuse zu Flügel-Schnecken verkommen.

## Regel-Reigen

Gewonnene Erfahrungspunkte investieren Sie in die Eigenschafts-Werte Ihres Charakters und steigern beispielsweise Stärke oder Beweglichkeit. Zudem soll sich Ihr **Dungeon Lords**-Heroe spezialisieren können.

Krieger etwa verbessern ihr Ausweich-Talent oder lernen, schwere Rüstungen zu tragen.

Haudrauf-Abenteurer überlassen die komplexen Zahlenspiele dem Computer. **GR**

## DUNGEON LORDS

Genre: Rollenspiel

Entwickler: Heuristic Park

Termin: 2. Quartal 2004

Potenzial: Gut

**Michael Graf:** »Die Grafik und das actionreiche Kampfsystem hinterlassen schon in unserer frühen Preview-Version einen guten Eindruck. Und ich bin zuversichtlich, dass Designer-Legende David W. Bradley für eine stimmungsvolle Fantasy-Welt sorgen wird. Wenn dann noch Monster-KI und Umfang stimmen, muss sich Gothic 2 nächsten Sommer warm anziehen.«



CD/DVD:  
Video-Special



GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **A22**